

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Geografis Indonesia yang terletak pada pertemuan tiga lempeng Australia, Eurasia, dan Pasifik yang menjadikan negara Indonesia sebagai kawasan rawan bencana. Pada bagian selatan dan timur Indonesia terdapat sabuk vulkanik (volcanic arc) yang memanjang dari Pulau Sumatera, Jawa – Nusa Tenggara, Sulawesi, yang sisinya berupa pegunungan vulkanik tua dan dataran rendah yang sebagian didominasi oleh rawa-rawa. Kondisi tersebut sangat berpotensi sekaligus rawan bencana seperti letusan gunung berapi, gempa bumi, tsunami, banjir dan tanah longsor. Sebagainya sebenarnya bukan sekedar fenomena alam biasa, tetapi merupakan tindakan atau perbuatan manusia yang telah salah mengelola alam. Banjir dan tanah longsor pada musim hujan terjadi karena aktivitas penebangan hutan secara illegal oleh manusia sehingga menyisakan sedikit ruang untuk menyimpan air hujan, sehingga kekeringan terjadi pada musim hujan, dan kekeringan terjadi pada musim kemarau.

Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mencatat sepanjang tahun 2020 ada 2.952 bencana alam yang ada di Indonesia, yang mana bencana tersebut masih didominasi bencana alam hidrometeorologi, dengan dominasi 1.080 bencana banjir, 577 bencana tanah longsor, 880 kasus angin puting beliung. Bencana lain

adalah 376 kebakaran dan lahan, 16 kasus gempa bumi, 7 kasus bencana erupsi gunung meletus, 36 kejadian akibat abrasi dan gelombang pasang, adapun bencana non alam adalah, 1 kasus epidemi Covid-19. Dampak bencana alam diketahui mengakibatkan 370 orang kehilangan nyawa dengan kerusakan mencapai sepuluh ribu rumah mengalami kerusakan. Adapun dampak bencana non alam epidemi Covid-19, 20 ribu orang diketahui meninggal dunia.

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis (Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana).

Berdasarkan observasi awal melalui wawancara dengan Bapak Putu Indra Cristiawan selaku Dosen Geografi Undiksha, secara geologis, ditinjau dari aktivitas sesar dan batuan penyusunnya, pulau Bali, khususnya wilayah Kabupaten Buleleng termasuk dalam wilayah rawan bencana, gempa bumi dan tanah longsor. Selain bencana alam, ancaman penyebaran wabah penyakit dan kecelakaan lalu lintas di wilayah perkotaan, dan adanya konflik perbatasan atau tapal batas di wilayah pedesaan, dan juga menjadikan Kabupaten Buleleng rawan bencana non alam dan bencana sosial.

Sejalan dengan penelitian awal melalui metode wawancara bersama Bapak Handes Putu Meles yang menjabat sebagai Kepala Bidang Pencegahan dan Kesiapsiagaan BPBD Kabupaten Buleleng, masyarakat yang ada di Buleleng sebelumnya sudah diberikan suatu sosialisasi kepada masyarakat yang tinggal

didaerah rawan akan bencana, terutama yang tinggal di lereng gunung, namun masih terdapat korban pada saat bencana pada umumnya disebabkan karena minimnya edukasi masyarakat dalam bertindak saat terjadi bencana, upaya untuk memberikan edukasi mengenai pentingnya tanggap bencana kepada masyarakat, BPDB Kabupaten Buleleng sudah dilakukan dalam pelaksanaan sosialisasi di setiap desa ataupun lembaga pendidikan, dalam bentuk lisan maupun berupa bentuk simulasi bencana. Kurangnya media informasi yang digunakan membuat sebagian masyarakat kurang memahami dan peduli mengenai yang disampaikan dalam upaya sosialisasi tersebut. Diperlukannya sebuah media informasi yang lebih menarik, informatif dan terupdate tentang informasi tanggap bencana kepada masyarakat yang ada di Kabupaten Buleleng.

Hasil dari wawancara terkait informasi dalam kesiapsiagaan bencana di Kabupaten Buleleng, diperlukannya dalam pembuatan media informasi untuk membantu pemahaman yang lebih mendalam tentang kesiapsiagaan bencana-bencana yang terjadi di Kabupaten Buleleng. Penyampaian sosialisasi dalam bentuk media guna untuk mempermudah dalam memperoleh informasi dan membantu pemahaman masyarakat tentang kesiapsiagaan bencana serta mudah untuk diakses dari segala platform.

Seiring perkembangan kemajuan teknologi dan komunikasi dan kemudahan dalam mengakses internet serta penggunaan *smartphone* yang sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan untuk memudahkan masyarakat mengikuti dan menirukan hal-hal yang baru atau yang sedang *trend*, seperti ketergantungan pada media sosial (Nur Isma Maulana, 2017). Di balik ketergantungan pada media sosial ada sesuatu yang dapat ditinjau kembali dari upaya mengubah ketergantungan pada

masyarakat hingga dampak positif penggunaan media sosial. Hal ini akan dijadikan acuan untuk membuat *motion graphic* yang berkaitan dengan penanggulangan bencana agar masyarakat dapat lebih memahami dan mengetahui Prosedur setelah bencana terjadi.

Motion graphic merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam motion, elemen – elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup. *Motion graphic* sebagai media utama untuk pengembangan desain animasi *motion graphic* yang bersifat interaktif dan menarik dari objek desain, karena dapat menghadirkan dan menyuguhkan suasana baru untuk memperkenalkan media dan bahan ajar ke dalam objek animasi, merupakan media yang bagus untuk menjelaskan informasi. Hal ini dikarenakan sebagian besar media informasi yang sudah ada saat ini adalah dalam bentuk media grafis saja. *Motion graphic* dijadikan pilihan baru sebagai media sosialisasi penanggulangan bencana. *Motion graphic* dipilih karena merupakan salah satu media gambar yang mudah dipahami dan bias dicari oleh masyarakat umum dengan mudah. Pembuatan animasi dengan *motion graphic* ini tentunya tidak terlepas dari perangkat lunak yang digunakan. Peneliti menggunakan *adobe after effect* dalam pengembangan animasi dengan *motion graphic* dikarenakan *software* ini dapat melakukan konversi file *vector* ke shape yang mampu menghasilkan kualitas animasi menjadi semakin lebih baik.

Informasi dapat digali dari beberapa sumber dan media, diantaranya adalah media suara, gambar seperti video. Video mempunyai beberapa keunggulan sebagai media informasi, dimana salah satu kelebihanannya sangat persuasif kepada khalayak.

Multimedia merupakan salah satu wadah yang baik untuk membantu proses sosialisasi. Salah satunya adalah teknik *motion graphic*, teknik *motion graphic* dapat menampilkan dan memberikan variasi baru pada media pengenalan dan materi edukasi mengenai objek desain (Dian Iskandar, 2017).

Multimedia adalah wadah yang menggabungkan gambar, seni, suara, animasi, teks dan video yang disampaikan melalui penggunaan komputer atau dimanipulasi secara digital dan juga dapat dikontrol secara interaktif. Penggunaan multimedia dalam suatu produk dengan menggabungkan beberapa elemen yang ada didalamnya seperti animasi, video, audio dan visual. Animasi dalam bentuk audio visual memiliki daya tarik dari segi estetika dan pesan yang disampaikan nantinya lebih mudah dipahami (Krisbiantoro, Handani, Falah, et al., 2021). Beberapa teknik multimedia termasuk *live shot* dan *motion graphic*. Syuting langsung adalah rangkaian rekaman orang atau makhluk hidup lain, sekurang-kurangnya satu atau lebih tokoh yang diperankan oleh satu orang atau beberapa orang yang menciptakan suatu adegan dramatik, yang digabungkan dengan peristiwa dramatis lainnya dan disusun dalam suatu proses perakitan. (Aldilla yulandina, 2018). *Live shot* termasuk ke dalam teknik pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live shot* dapat diartikan yaitu pengambilan gambar bergerak secara langsung. *Live Soot* juga dapat dikatakan sebagai video *live shot* di mana dalam pengerjaannya diperlukan editing untuk menyempurnakan hasil *live shot* (Arya et al., 2020). Penggabungan antara *live shot* dan animasi 2 dimensi akan menghasilkan suatu animasi yang lebih nyata yang menggabungkan keadaan nyata yang dikemas dalam Teknik *live shot* dan animasi 2 dimensi berupa *motion graphic*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penyebaran angket, sebanyak 31 orang dengan hasil 93,5% masyarakat di Kabupaten Buleleng yang tertarik terhadap media sosialisasi animasi 2D dan sebanyak 6,5% masyarakat di Kabupaten Buleleng tidak tertarik terhadap media sosialisasi animasi 2D. Oleh karena itu penulis memiliki ide untuk membuat media sosialisasi animasi bertema bencana dua dimensi yang bertujuan untuk memberikan wawasan yang menarik tentang mitigasi prabencana yang ada di Kabupaten Buleleng. **“Pengembangan Media Sosialisasi 2 Dimensi “Tanggap Bencana Kabupaten Buleleng” dengan Menggunakan Metode *Liveshot*”** dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Senantiasa diharapkan memberikan media informasi berupa video animasi 2 Dimensi kepada masyarakat di Kabupaten Buleleng mengenai tanggap bencana, agar bisa meminimalisir kerugian dan dampak yang ditimbulkan dari bencana. Sehingga dalam pembuatan produk media sosialisasi dapat diterima di masyarakat khusus di BPBD Kabupaten Buleleng.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari “Pengembangan Media Sosialisasi 2 Dimensi “Tanggap Bencana Kabupaten Buleleng” dengan Menggunakan Metode *Liveshot*”?
2. Bagaimana respon masyarakat terhadap hasil akhir “Pengembangan Media Sosialisasi 2 Dimensi “Tanggap Bencana Kabupaten Buleleng” dengan Menggunakan Metode *Liveshot*”?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengimplementasikan hasil dari “Pengembangan Media Sosialisasi 2 Dimensi “Tanggap Bencana Kabupaten Buleleng” dengan Menggunakan Metode *Liveshot*”.
2. Mengetahui respon masyarakat terhadap hasil akhir “Pengembangan Media Sosialisasi 2 Dimensi “Tanggap Bencana Kabupaten Buleleng” dengan Menggunakan Metode *Liveshot*”.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Pengembangan Media Sosialisasi 2 Dimensi “Tanggap Bencana Kabupaten Buleleng” dibatasi oleh beberapa hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa animasi 2 dimensi dengan menggunakan metode *liveshot*.
2. Rancangan media sosialisasi ini memiliki sasaran audience yang merupakan pelajar, dan masyarakat Kabupaten Buleleng.
3. Media hanya terbatas bencana yang terjadi di Kabupaten Buleleng.
4. Output perancangan berupa *motion graphic* edukasi

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai pihak pembuat media sosialisasi peneliti akan mendapatkan wawasan baru tentang tanggap bencana yang ada di BPBD Buleleng.

Pembuatan media sosialisasi ini juga dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat saat proses perkuliahan tentang animasi 2 dimensi serta dapat memvisualisasikan media sosialisasi dalam bentuk media yang sangat menarik.

Pemanfaatan media animasi dalam sosialisasi tanggap bencana kepada masyarakat luas dapat memberikan dampak positif dan signifikan dalam pencegahan terjadinya bencana. Masyarakat yang awalnya tidak tahu bagaimana dalam bersiaga jika terjadi bencana secara tiba – tiba menjadi tanggap dan sigap jika terjadi bencana. Hal ini juga dapat mengurangi dampak kerugian baik secara materil, dan lain lain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat Sekitar

Memudahkan dalam menjelaskan tentang tata cara tanggap bencana bagi keselamatan masyarakat dan dapat memudahkan dalam mengatur evakuasi saat terjadinya bencana, serta mengurangi adanya korban jiwa dan kerusakan berat.

b. Bagi BPBD Buleleng

Memudahkan dalam menjelaskan tentang tata cara tanggap bencana pada saat melakukan upaya sosialisasi kepada masyarakat di Kabupaten Buleleng.

c. Bagi Peneliti

Untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan program sarjana dan mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapatkan selama mengikuti perkuliahan melalui Pengembangan Media Sosialisasi 2

Dimensi “Tanggap Bencana Kabupaten Buleleng” dengan Menggunakan Metode *Liveshot*.

